

Char à squig

n beau jour, un goblin essayait son nouveau char à loup lorsqu'un goblin de la nuit passa par-là par inadvertance. Celui-ci, retors comme tous les gobelins de la nuit, eu l'idée de faire de même, mais avec ses squig. Bien évidemment, un squig étant bien plus dangereux qu'un loup, le goblin n'en survit pas. Mais l'idée se répandit, et l'on vit bientôt fleurir des chars tirés par des squigs par-ci par-là.

Un Char à squig est un choix d'unité spéciale dans une armée d'orques et gobelins. Il peut aussi pris comme monture par un grand chef ou chef de guerre goblin de la nuit, qui remplace alors un des membres d'équipage.

Char à Squig : 70pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Char à squig	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char
Gobelin de la nuit	-	2	3	3	-	-	3	1	5	-
Squig	3D6	4	-	5	-	-	3	2	-	-

Taille d'unité : 1

Equipement : Arme de base, Lances (gobelins uniquement), Arc court (Gobelins uniquement), Faux

Equipage : Trois gobelins

Tiré par : Deux squigs

Sauvegarde d'armure : 5+

Option :

- Peut recevoir un membre d'équipage supplémentaire +5pts/figurines
- Peut recevoir un squig supplémentaire +10pts/figurines

Règles Spéciales

Haine (nains), Peur des Elfes, Mouvement aléatoire (3D6), Immunisé à la psychologie, Ecrasement

Ecrasement

A chaque tour où le char obtient trois 6 pour son mouvement, il gagne le règles touche d'impact, dont le nombre de touche d'impact est égal au nombre de squigs qui tirent le char. Le char perd ensuite 1PV sans sauvegarde d'armure.